



## STUDENT PERCEPTIONS OF THE USE OF JAPANESE MEMES AND TWITTER AS MEDIA FOR INTERCULTURAL DIGITAL LITERACY IN LANGUAGE LEARNING

### PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PENGGUNAAN MEME DAN TWITTER JEPANG SEBAGAI MEDIA LITERASI DIGITAL INTERKULTURAL DALAM PEMBELAJARAN BAHASA

Reny Rahmalina<sup>1)</sup>, Alifah Dini Putri<sup>2)</sup>

<sup>1,2</sup> Study Program of Japanese Language Education Universitas Negeri Padang  
email: [renyrahmalina@fbs.unp.ac.id](mailto:renyrahmalina@fbs.unp.ac.id), [alifahdini@unp.ac.id](mailto:alifahdini@unp.ac.id)

#### **Abstract**

*The integration of digital popular culture in foreign language education is gaining attention with the rise of digital literacy and the need for intercultural competence. Japanese memes and Twitter, as forms of digital cultural expression, offer engaging and contextual learning materials. However, limited research has explored how students interpret and respond to such content. This study adopts a qualitative case study design involving 12 intermediate-level students in a Japanese language program who participated in digital content-based learning for one semester. Data were collected through written reflections, participant observations, and focus group discussions. Thematic coding was used to analyze the data, based on Deardorff's (2006) intercultural competence framework. The results show that students viewed Japanese memes and Twitter as enjoyable and relevant learning media that enhanced their emotional engagement. They were able to recognize cultural values, communication styles, and humor specific to Japanese digital contexts. Furthermore, using these media encouraged students to reflect critically on cultural differences and deepened their understanding of Japanese society. The study concludes that integrating Japanese digital content into language learning supports the development of students' intercultural digital literacy. These findings suggest that popular culture-based approaches can enrich language education and make it more adaptive to the digital age.*

**Keywords:** Student Perceptions; Digital Literacy; Intercultural Competence; Memes; Japanese Twitter

#### **Abstrak**

*Pemanfaatan konten budaya populer digital dalam pembelajaran bahasa asing semakin mendapat perhatian seiring dengan meningkatnya literasi digital dan kebutuhan akan kompetensi interkultural. Meme dan Twitter, sebagai representasi budaya digital Jepang, memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang kontekstual, menarik, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari mahasiswa. Namun, kajian mengenai bagaimana mahasiswa merespons dan menafsirkan konten semacam ini masih terbatas. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Subjek terdiri dari 12 mahasiswa tingkat menengah Program Studi Bahasa Jepang yang mengikuti pembelajaran berbasis konten digital selama satu semester. Data dikumpulkan melalui refleksi tertulis, observasi partisipatif, dan diskusi kelompok terfokus (FGD), lalu dianalisis menggunakan*

*teknik koding tematik dengan mengacu pada kerangka kompetensi interkultural Deardorff (2006). Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa memandang meme dan Twitter Jepang sebagai media yang menyenangkan dan mampu meningkatkan keterlibatan emosional. Mereka juga dapat mengenali nilai-nilai budaya, pola komunikasi khas, dan humor dalam konteks budaya Jepang. Selain itu, media ini mendorong refleksi kritis terhadap perbedaan budaya dan memperluas pemahaman mereka terhadap konteks sosial budaya Jepang. Temuan ini menekankan pentingnya integrasi budaya populer digital dalam kurikulum pembelajaran bahasa yang adaptif dan interkultural di era digital.*

**Kata kunci:** *Persepsi Mahasiswa; Literasi Digital; Kompetensi Interkultural; Meme; Twitter Jepang*

## **1. PENDAHULUAN**

Transformasi digital telah memberikan dampak besar terhadap cara manusia berkomunikasi, berekspresi, dan belajar di era global (Akour & Alenezi, 2022). Dalam konteks pembelajaran bahasa asing, pergeseran ini tidak hanya menghadirkan media baru, tetapi juga merekonstruksi pendekatan pedagogis yang menekankan pentingnya literasi digital dan sensitivitas antarbudaya (Dooly & Darwin, 2022). Bahasa tidak lagi dipelajari secara terpisah dari konteks sosial-budayanya, tetapi justru dipahami sebagai praktik komunikatif yang dipengaruhi oleh nilai, norma, dan konstruksi budaya tertentu (Byram, 2020).

Salah satu produk budaya digital yang berkembang pesat di Jepang adalah meme dan media sosial Twitter. Keduanya mencerminkan praktik komunikasi masyarakat Jepang yang sarat makna, baik dalam bentuk humor, sarkasme, ironi, hingga representasi nilai sosial seperti *tatemae-honne*, *uchi-soto*, serta ekspresi kesopanan (*keigo*). Dengan demikian, konten digital ini tidak hanya relevan sebagai bahan ajar bahasa, tetapi juga mengandung potensi untuk memperkaya kompetensi interkultural pembelajar (Liu et al., 2023).

Namun, dalam praktik pembelajaran bahasa Jepang di Indonesia, pemanfaatan konten budaya populer digital seperti meme dan Twitter masih tergolong minim dan belum menjadi bagian dari pendekatan terstruktur dalam kurikulum (Karapolat et al., 2023). Literasi digital yang terintegrasi dengan kesadaran budaya menjadi kebutuhan yang semakin mendesak, mengingat profil pembelajar saat ini yang tumbuh dalam ekosistem media sosial dan terbiasa dengan interaksi berbasis digital (Fajri et al., 2024).

Penelitian ini hadir untuk mengkaji bagaimana mahasiswa sebagai pembelajar bahasa Jepang memaknai penggunaan meme dan Twitter sebagai media pembelajaran. Fokus utama ditujukan pada persepsi mereka terhadap efektivitas konten tersebut dalam mendukung pemahaman bahasa, sekaligus mengembangkan sensitivitas budaya terhadap masyarakat Jepang kontemporer. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang adaptif terhadap era digital sekaligus mendukung pencapaian kompetensi interkultural dalam pendidikan bahasa asing.

Penelitian ini didukung dengan menggunakan beberapa kerangka teori, diantaranya:

a. Literasi Digital dalam Pembelajaran Bahasa Asing.

Literasi digital dalam konteks pembelajaran bahasa mengacu pada kemampuan individu untuk mengakses, mengevaluasi, memahami, dan menciptakan informasi melalui

teknologi digital secara kritis dan bertanggung jawab (Belshaw, 2016). Dalam pembelajaran bahasa asing, literasi digital tidak hanya mencakup aspek teknis dalam penggunaan perangkat, tetapi juga kompetensi dalam menavigasi teks multimodal, termasuk meme, emoji, dan bentuk ekspresi daring lainnya (Mukhtar et al., 2024). Literasi ini penting agar pembelajar dapat menginterpretasikan makna kontekstual yang tersembunyi di balik bentuk komunikasi digital yang sering bersifat implisit (Tagg & Seargeant, 2021).

Dalam konteks bahasa Jepang, keterampilan ini menjadi semakin krusial mengingat struktur komunikasi Jepang yang cenderung tidak langsung dan berbasis norma sosial yang kompleks. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa melalui konten digital seperti meme dan Twitter tidak hanya memperkaya kosakata, tetapi juga membangun kompetensi pragmatis dan kultural.

b. Kompetensi Interkultural

Kompetensi interkultural didefinisikan sebagai kemampuan untuk berinteraksi secara efektif dan tepat dengan orang-orang dari latar budaya yang berbeda (Deardorff, 2006). Kerangka ini terdiri dari tiga komponen utama: (1) kognitif, yang mencakup pengetahuan tentang budaya lain; (2) afektif, yang meliputi sikap terbuka, rasa ingin tahu, dan empati; serta (3) perilaku, yakni kemampuan menyesuaikan komunikasi sesuai konteks budaya.

Dalam pembelajaran bahasa asing, pengembangan kompetensi interkultural sangat penting agar pembelajar tidak hanya memahami bentuk linguistik, tetapi juga dapat menafsirkan makna budaya yang tersirat (Álvarez et al., 2022). Penggunaan media digital populer menjadi salah satu pendekatan yang menjembatani aspek ini karena menghadirkan representasi budaya yang otentik dan kontekstual (Derakhshan, 2021).

c. Meme dan Twitter sebagai Representasi Budaya Digital

Meme dan Twitter merupakan bentuk komunikasi digital yang kaya makna dan multimodal (Dyner, 2024). Sebagai ekspresi budaya, meme sering kali memuat humor, kritik sosial, hingga norma-norma komunitas tertentu. Twitter, di sisi lain, merupakan ruang wacana publik tempat masyarakat Jepang mengekspresikan pandangan, perasaan, atau respons terhadap peristiwa aktual dengan gaya bahasa informal dan ringkas (Feldman, 2021).

Studi seperti Milner (2016) dan Shifman (2013) menunjukkan bahwa meme bukan sekadar hiburan, tetapi juga alat penting dalam negosiasi identitas, ideologi, dan nilai budaya. Dalam pembelajaran bahasa, konten semacam ini memberi kesempatan pada pembelajar untuk berinteraksi langsung dengan bentuk-bentuk ekspresi otentik yang digunakan oleh penutur asli dalam konteks sosial riil.

## 2. METODE

Bagian ini menjelaskan secara rinci metode penelitian yang digunakan, termasuk desain, partisipan, lokasi dan waktu penelitian, objek dan sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data, dan uji validitas data, agar penelitian dapat direplikasi oleh peneliti lain. Berikut penjelasan masing-masing, diantaranya:

a. Pendekatan dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus intrinsik. Studi kasus intrinsik dipilih karena fokus utama penelitian adalah untuk memahami persepsi mahasiswa terhadap fenomena spesifik, yakni penggunaan meme dan Twitter Jepang sebagai media pembelajaran dalam konteks literasi digital interkultural. Pendekatan ini memungkinkan eksplorasi mendalam terhadap makna dan interpretasi yang diberikan oleh subjek terhadap pengalaman belajar yang bersifat digital dan budaya (Bilki et al., 2022).

b. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang pada salah satu universitas negeri di Indonesia. Proses pengumpulan data berlangsung selama satu semester, yaitu dari Februari hingga Mei 2025, seiring dengan pelaksanaan pembelajaran berbasis konten digital dalam mata kuliah Bahasa Jepang tingkat Menengah.

c. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah 12 mahasiswa tingkat menengah (B1–B2 dalam skala CEFR) yang dipilih secara purposif berdasarkan kriteria: (1) Telah menempuh minimal dua semester pembelajaran bahasa Jepang; (2) Aktif mengikuti kelas yang menggunakan materi berbasis meme dan cuitan Twitter Jepang; dan (3) Bersedia memberikan refleksi tertulis dan terlibat dalam diskusi kelompok (FGD). Kehadiran peneliti dalam kelas sebagai observator partisipatif memberikan peluang untuk mengamati dinamika pembelajaran secara langsung dan memperoleh data kualitatif yang kontekstual.

d. Objek dan Sumber Data

Objek kajian dalam penelitian ini meliputi, konten digital asli Jepang, terdiri atas: (1) 50 meme berbahasa Jepang yang memuat aspek humor, nilai sosial, dan stereotip budaya; (2) 100 cuitan Twitter dari akun-akun publik Jepang, baik individu maupun institusi, yang menampilkan ekspresi netizen terhadap isu-isu sosial, kehidupan sehari-hari, dan budaya populer; (3) Selain meme dan cuitan twitter, data juga bersumber dari refleksi mahasiswa. Refleksi tersebut berupa catatan tertulis dan hasil diskusi yang mencerminkan respons kognitif, afektif, dan perilaku terhadap konten yang digunakan.

e. Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan dengan menggunakan tiga teknik utama, diantaranya:

1. Analisis Konten Digital

Peneliti mengkurasi meme dan cuitan Twitter Jepang berdasarkan kriteria: autentisitas bahasa, kebermaknaan budaya, dan popularitas (jumlah like/*retweet*). Setiap konten dianalisis untuk mengidentifikasi nilai budaya, gaya komunikasi (langsung/tidak langsung, sarkastik, sindiran), serta unsur linguistik khas (slang, emoji, idiom, *keigo*).

2. Observasi Partisipatif

Observasi dilakukan selama sesi pembelajaran, mencakup ekspresi verbal dan nonverbal mahasiswa saat menyimak dan mendiskusikan konten. Aktivitas seperti respons spontan terhadap humor, ketertarikan terhadap topik, atau kebingungan terhadap makna budaya dicatat secara sistematis.

3. Refleksi Tertulis dan FGD (*Focus Group Discussion*)

Mahasiswa menulis refleksi pribadi setelah setiap sesi pembelajaran dengan panduan pertanyaan: (1) Apa makna budaya yang Anda temukan dari konten hari ini?; (2) Apa hal baru yang Anda sadari tentang cara orang Jepang berkomunikasi?

FGD dilakukan sebanyak dua kali (awal dan akhir pembelajaran) untuk mengelaborasi perubahan persepsi dan pemahaman antarbudaya yang dialami mahasiswa.

f. Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan pendekatan koding tematik (*thematic coding*) dengan langkah sebagai berikut:

1. Reduksi data ialah pemilahan konten meme dan Twitter berdasarkan tema budaya (*tatemaehonne, keigo, omotenashi*, humor netizen).
2. Kategorisasi refleksi ialah refleksi mahasiswa dikode berdasarkan tiga domain kompetensi interkultural menurut Deardorff (2006) yakni kompetensi kognitif (pengetahuan budaya), afektif (sikap terbuka terhadap budaya asing), dan perilaku (kemampuan merespons situasi lintas budaya).
3. Triangulasi data ialah hasil refleksi dikaitkan dengan observasi dan konten digital untuk memastikan konsistensi dan validitas interpretasi.

g. Uji Kredibilitas dan Validitas Data

Untuk memastikan validitas dan keandalan data, digunakan beberapa strategi:

1. Triangulasi metode: Menggabungkan data observasi, konten digital, dan refleksi mahasiswa.
2. Member checking: Mahasiswa diberikan kesempatan untuk meninjau ulang ringkasan refleksi mereka dan interpretasi awal peneliti.
3. Peer debriefing: Dua rekan sejawat (dosen budaya Jepang) memberikan evaluasi terhadap interpretasi temuan untuk mencegah bias.

Metodologi ini ditujukan untuk menggambarkan secara mendalam bagaimana media digital populer Jepang dipahami, diinterpretasikan, dan diposisikan oleh mahasiswa sebagai sarana belajar bahasa dan budaya asing dalam konteks pendidikan tinggi di Indonesia.

### **3. PEMBAHASAN DAN DISKUSI**

Penelitian ini bertujuan untuk menggali persepsi mahasiswa terhadap penggunaan meme dan Twitter Jepang sebagai media literasi digital interkultural dalam pembelajaran bahasa Jepang. Temuan menunjukkan adanya perkembangan kompetensi interkultural pada mahasiswa melalui lima dimensi utama: kognitif, afektif, perilaku, digital engagement, dan refleksi antarbudaya. Kelima aspek ini akan dibahas secara mendalam berikut ini, dengan merujuk pada teori yang relevan serta memperjelas kontribusi dan keterbatasan studi.

#### **a. Dimensi Kognitif: Penguatan Pemahaman Budaya melalui Media Digital**

Mahasiswa menunjukkan kemampuan mengenali nilai-nilai budaya Jepang seperti *gaman* (ketabahan), *tatemae-honne* (persona publik vs pribadi), serta konsep kerja keras yang diglorifikasi. Ini menunjukkan bahwa konten visual dan teks yang tersebar di media sosial Jepang dapat menjadi sumber belajar budaya yang efektif, sebagaimana dikemukakan oleh Bateman & Tseng (2023) dalam konsep multimodal *discourse*. Media digital dalam bentuk meme tidak hanya menyampaikan humor atau hiburan, tetapi juga mengandung simbol dan kode budaya yang dapat dianalisis secara semiotik.

Lebih jauh, hasil ini memperlihatkan bahwa mahasiswa mengembangkan literasi budaya melalui pembacaan kontekstual dan penafsiran terhadap simbol-simbol sosial dalam teks visual. Hal ini mendukung pemikiran Halliday tentang ideational metafunction, yaitu bagaimana bahasa menyusun makna dunia. Mahasiswa mulai melihat bahwa teks digital tidak bersifat netral, melainkan membentuk dan merefleksikan struktur sosial dan ideologi. Ini merupakan capaian penting dalam pendidikan bahasa yang ingin mencetak pembelajar dengan kompetensi budaya tinggi.

Namun, studi ini juga menyoroti celah penting dalam penelitian sebelumnya. Banyak pendekatan pengajaran bahasa yang masih berorientasi pada buku teks dan tidak cukup memanfaatkan konten otentik digital. Padahal, seperti dijelaskan oleh Gato et al. (2022) *internet-mediated intercultural communication* merupakan lingkungan yang sangat kaya untuk pembelajaran berbasis makna dan konteks. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan urgensi untuk memasukkan analisis konten digital sebagai bagian dari kurikulum bahasa Jepang berbasis budaya.

#### **b. Dimensi Afektif: Resonansi Emosional dan Empati Budaya**

Temuan menunjukkan bahwa mahasiswa tidak hanya memahami isi meme dan cuitan, tetapi juga merespons secara emosional—baik dengan tertawa, bersimpati, atau bahkan merasa terganggu. Ini menunjukkan aktivasi domain afektif dalam pembelajaran interkultural. Byram (2020) menempatkan *curiosity* dan *empathy* sebagai dua sikap kunci dalam kompetensi interkultural. Sikap ini dapat terbangun ketika peserta didik berhadapan langsung dengan “keseharian” budaya lain, bukan hanya narasi budaya ideal yang sering disajikan dalam buku pelajaran.

Konten seperti “diam-diam runtuh” atau meme tentang tekanan sosial di Jepang mampu memicu pemahaman emosional yang mendalam. Mahasiswa tidak sekadar menilai budaya asing, tetapi belajar untuk melihat dunia dari sudut pandang orang lain. Hal ini mencerminkan *perspective-taking*, sebuah kemampuan yang menurut Southworth (2022) merupakan prasyarat dari *intercultural sensitivity*. Proses ini memperkuat penghayatan terhadap perbedaan tanpa jatuh pada stereotip.

Meski demikian, ada potensi bias afektif yang belum banyak dibahas. Reaksi emosional mahasiswa kadang bersifat “relatable” karena kemiripan kondisi sosial di Indonesia, bukan karena pemahaman budaya Jepang secara mendalam. Ini menunjukkan perlunya pembimbingan reflektif dari pengajar agar mahasiswa dapat membedakan antara empati kultural dan proyeksi personal. Tanpa fasilitasi ini, proses pembelajaran bisa berujung pada asumsi atau generalisasi berlebihan.

#### c. Dimensi Perilaku: Adaptasi Gaya Komunikasi dalam Interaksi Antarbudaya

Sebagian mahasiswa menunjukkan kemampuan untuk menyesuaikan gaya komunikasi mereka ketika berinteraksi secara daring dengan penutur asli Jepang. Hal ini terlihat dari penggunaan ekspresi sopan seperti keigo, emoji tertentu, serta gaya bertanya yang tidak langsung. Adaptasi perilaku semacam ini menjadi indikator penting dari kompetensi interkultural dalam ranah tindakan, seperti yang dijelaskan oleh Fantini (2009) dalam kerangka *intercultural communicative competence*.

Transformasi ini menunjukkan bahwa pembelajaran melalui meme dan Twitter tidak berhenti pada pemahaman pasif, tetapi berdampak pada performa komunikasi. Mahasiswa menjadi sadar bahwa konteks budaya memengaruhi cara menyampaikan pendapat, menolak permintaan, atau bahkan bercanda. Mereka tidak hanya belajar bahasa Jepang, tetapi cara menjadi orang Jepang secara komunikatif. Ini adalah inti dari pembelajaran lintas budaya yang transformatif (Teoh, Wang, & Kwek, 2024)

Namun, perubahan perilaku ini belum merata di semua responden. Beberapa mahasiswa masih melihat media sosial hanya sebagai hiburan, bukan ruang untuk berlatih adaptasi komunikasi. Hal ini menunjukkan pentingnya integrasi konten digital ke dalam aktivitas tugas terstruktur agar mahasiswa lebih sadar dan terarah dalam penggunaannya. Penelitian ini mengusulkan pendekatan *task-based intercultural communication*, di mana siswa diberi misi eksplorasi digital dengan target perilaku tertentu yang dievaluasi reflektif.

#### d. Digital Engagement: Inisiatif Mandiri dalam Literasi Digital

Mahasiswa tidak hanya menerima materi dari dosen, tetapi juga melakukan eksplorasi konten secara mandiri. Mereka mengikuti akun Twitter Jepang, menyimpan cuitan, dan bahkan membuat meme sebagai bagian dari respons pembelajaran. Aktivitas ini menunjukkan bahwa mahasiswa telah mengembangkan *critical digital literacy*, sebagaimana

didefinisikan oleh Belshaw (2016), yaitu kemampuan untuk memilih, mengevaluasi, dan memproduksi konten digital secara sadar.

Keterlibatan ini juga menunjukkan bahwa mahasiswa tidak sekadar menjadi konsumen informasi, tetapi juga produsen makna (*meaning-makers*). Mereka memanfaatkan *affordance* dari platform digital untuk berekspresi, berefleksi, dan berpartisipasi dalam praktik budaya Jepang secara daring. Ini adalah bentuk *participatory culture* sebagaimana digagas oleh Jenkins et al. (2009), yang relevan dengan pembelajaran di era media sosial.

Namun, studi ini juga menemukan bahwa belum semua mahasiswa memiliki literasi digital kritis yang sama. Beberapa hanya meniru tanpa memahami konteks budaya yang lebih luas, atau menggunakan bahasa Jepang secara campur aduk dengan elemen slang internet. Maka, perlu ada strategi pedagogis untuk mengarahkan kreativitas digital mahasiswa agar tetap berakar pada etika, konteks, dan kebermaknaan budaya.

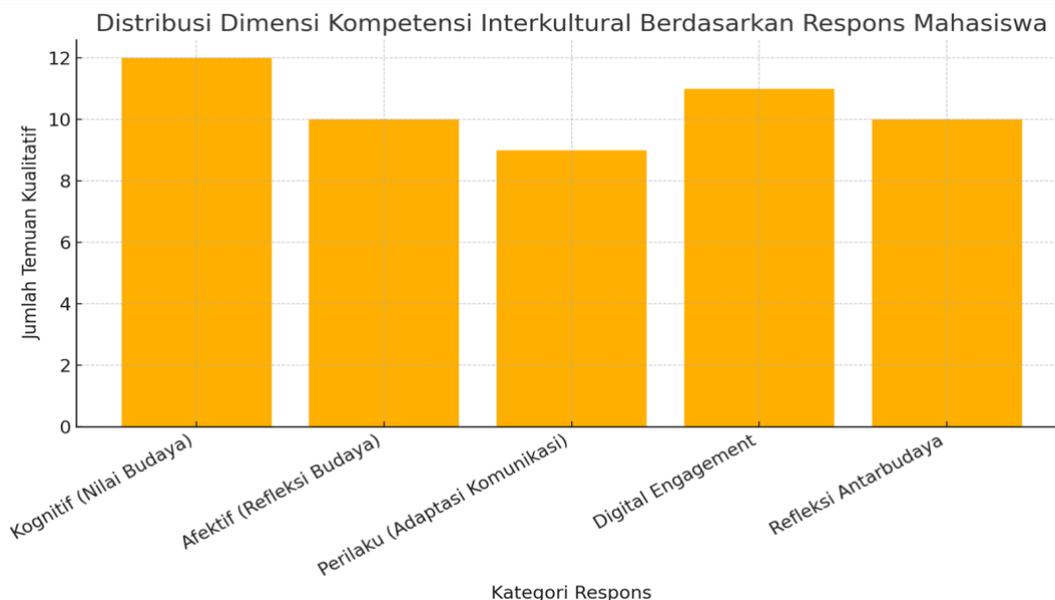
#### e. Refleksi Antarbudaya: Kesadaran terhadap Posisi Budaya Diri

Salah satu kontribusi paling signifikan dari penelitian ini adalah munculnya refleksi antarbudaya yang mendalam dari mahasiswa. Mereka mulai membandingkan konsep sopan santun Jepang (*keigo*) dengan tata krama dalam budaya Jawa atau Sunda (unggah-ungguh), dan menyadari bahwa setiap budaya memiliki cara unik dalam menegosiasikan relasi sosial. Proses ini menandai capaian penting dalam intercultural reflection (Deardorff, 2009).

Refleksi ini bukan hanya membandingkan “mereka” dan “kita”, tetapi juga mengevaluasi praktik budaya sendiri. Mahasiswa mulai bertanya: mengapa orang Jepang jarang menolak secara langsung? Mengapa masyarakat Indonesia sering menyamarkan ketidaksukaan dengan senyum? Pertanyaan-pertanyaan ini menunjukkan bahwa mereka tidak hanya mempelajari budaya Jepang, tetapi juga mengkaji ulang kebiasaan sendiri.

Di sinilah letak kekuatan pendekatan ini—ia tidak hanya memperkaya pengetahuan, tetapi juga membentuk kepekaan dan kesadaran budaya diri. Namun, hal ini menuntut fasilitasi reflektif yang berkelanjutan. Tanpa pendampingan yang baik, mahasiswa bisa jatuh pada simplifikasi atau bahkan menilai budaya lain dengan standar lokalnya. Maka diperlukan *scaffolded reflection*, yaitu proses refleksi yang dibimbing dengan pertanyaan kunci, dialog lintas perspektif, dan asesmen naratif.

Penelitian ini mengkaji persepsi mahasiswa terhadap penggunaan meme dan cuitan Twitter Jepang dalam pembelajaran bahasa Jepang, serta sejauh mana konten digital tersebut mendukung pengembangan literasi digital interkultural. Temuan penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan mahasiswa dengan media ini menghasilkan lima respons utama: pemahaman nilai budaya, keterlibatan emosional, perubahan perilaku komunikasi, inisiatif digital, dan refleksi lintas budaya. Berikut penjabaran deskriptifnya. Hasil penelitian secara keseluruhan dapat dilihat pada gambar di bawah berikut.



**Gambar 1. Distribusi Dimensi Kompetensi Interkultural berdasarkan Respons Mahasiswa**

Berdasarkan tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa:

a. Pemahaman Mahasiswa terhadap Nilai dan Praktik Budaya Jepang (Dimensi Kognitif)

Salah satu aspek yang paling mencolok adalah peningkatan pemahaman mahasiswa terhadap nilai-nilai budaya Jepang yang termuat secara implisit dalam meme dan cuitan Twitter. Mereka menunjukkan kemampuan untuk menangkap makna budaya yang tidak langsung ditunjukkan secara verbal, melainkan melalui konteks visual dan pilihan diksi khas masyarakat Jepang. Misalnya, dalam salah satu meme yang menggambarkan seorang karyawan tersenyum sambil berkata “*残業は文化です*” (lembur adalah bagian dari budaya), mahasiswa mampu mengenali adanya sindiran terhadap sistem kerja yang berorientasi pada pengorbanan. Mahasiswa kemudian mengaitkannya dengan budaya gaman (bertahan dalam kesulitan tanpa mengeluh) dan *tatemae-honne*, yakni perbedaan antara ekspresi publik dan perasaan pribadi. “Awalnya saya kira itu hanya lelucon soal kerja, tapi ternyata itu cara orang Jepang mengkritik sistem mereka sendiri secara halus. Kita jadi belajar budaya mereka dari sudut pandang mereka.” (Mahasiswa 4, refleksi sesi ke-3).

Cuitan seperti “*また一人飲み。静かに潰れていく。*” (Minum sendirian lagi. Diam-diam runtuh.) juga membuat mahasiswa merenungkan ekspresi kesepian dalam budaya Jepang. Mereka melihat bahwa penggunaan kata-kata sederhana tersebut membawa makna emosional yang dalam, khas dari budaya yang menekankan kesopanan dan pengendalian diri.

b. Keterlibatan Emosional dan Empati Budaya (Dimensi Afektif)

Tidak sedikit mahasiswa yang merespons konten dengan ekspresi emosional: tertawa, terdiam, merasa terharu, hingga merasa “terhubung” dengan pengalaman

masyarakat Jepang. Hal ini menunjukkan adanya perkembangan sikap afektif yang merupakan bagian dari kompetensi interkultural.

Pada meme yang menggambarkan seorang anak SD Jepang tidur di kelas setelah membantu pekerjaan rumah semalaman, mahasiswa menanggapi dengan tawa, namun juga simpati. Setelah didiskusikan, mereka memahami bahwa tekanan sosial pada anak-anak di Jepang sangat tinggi, dan nilai tanggung jawab serta rasa malu (haji) sangat dijunjung tinggi.

“Lucu sih, tapi saya juga kasihan. Ternyata budaya disiplin di Jepang sudah masuk sejak kecil. Mereka capek, tapi tidak pernah protes.” (Mahasiswa 8, sesi diskusi 5). Respons semacam ini memperlihatkan bahwa mahasiswa tidak sekadar menonton atau membaca, tetapi mengalami proses emotional resonance terhadap realitas budaya yang mereka pelajari.

c. Adaptasi Komunikatif Mahasiswa dalam Interaksi Digital (Dimensi Perilaku)

Lebih dari sekadar memahami, beberapa mahasiswa mulai menunjukkan perubahan dalam cara mereka berkomunikasi. Adaptasi ini tampak dalam cara mereka menulis, memilih kosakata, dan menggunakan simbol dalam platform komunikasi daring dengan penutur Jepang.

Contohnya, dua mahasiswa secara sadar mulai menggunakan frasa seperti 失礼します (permisi), もしよろしければ (jika berkenan), dan emoji khas budaya Jepang seperti 🙇 (permintaan maaf) saat mengobrol di aplikasi Tandem. Mereka menyebut bahwa hal itu dipelajari bukan dari buku teks, tetapi dari pola cuitan dan gaya komunikasi di Twitter Jepang. “Biasanya saya langsung jawab saja pakai ‘hai’, sekarang saya mulai tambahkan frasa sopan dulu. Saya belajar gaya itu dari tweet orang Jepang.” (Mahasiswa 2, laporan reflektif). Adaptasi ini mencerminkan dimensi perilaku dari kompetensi interkultural, di mana pemahaman budaya diterapkan secara nyata dalam komunikasi antarpersonal.

d. Inisiatif Belajar Mandiri dan Literasi Digital (Digital Engagement)

Mahasiswa tidak berhenti pada interaksi dengan konten yang disediakan oleh dosen. Mereka secara aktif mencari, mengikuti, menyimpan, dan bahkan membagikan ulang konten dari akun Twitter Jepang. Beberapa mahasiswa juga membuat koleksi pribadi meme dan cuitan lucu atau menyentuh untuk digunakan sebagai bahan diskusi atau refleksi harian.

Contoh: Salah satu mahasiswa mulai mengikuti akun @japanesejokes dan menyimpan cuitan tentang budaya musim hujan di Jepang, yang kemudian dibahas dalam sesi diskusi kelas. Mahasiswa lain membuat meme sendiri dengan teks “ご飯より Wi-Fi が大事” (Wi-Fi lebih penting dari nasi) dan membandingkannya dengan prioritas gaya hidup digital di Indonesia. “Saya jadi pengen terus cari konten lain.

Rasanya menyenangkan belajar lewat hal-hal yang sebenarnya biasa, tapi ternyata penuh makna budaya.” (Mahasiswa 7, refleksi mandiri).

Temuan ini menunjukkan bahwa media digital tidak hanya memotivasi keterlibatan belajar yang lebih tinggi, tetapi juga memperkuat kemampuan mahasiswa dalam menavigasi informasi dan makna dari berbagai sumber.

e. Refleksi Kritis dan Komparatif antar Budaya (Refleksi Antarbudaya)

Beberapa mahasiswa menunjukkan kemampuan untuk membandingkan budaya Jepang dengan budaya asal mereka sendiri. Proses ini bukan untuk menilai mana yang lebih baik, tetapi untuk memahami bahwa cara berpikir dan bertindak dipengaruhi oleh konstruksi sosial dan nilai yang berbeda.

Misalnya, saat mendiskusikan konsep keigo, mahasiswa menyamakan fungsi sosialnya dengan tata krama Jawa (unggah-ungguh). Mereka menyadari bahwa meskipun bentuknya berbeda, tujuannya sama: menjaga hierarki sosial dan memperlihatkan rasa hormat. “Dulu saya anggap keigo itu ribet, tapi ternyata kita juga punya yang seperti itu. Cuma ekspresinya beda.” (Mahasiswa 10, sesi refleksi akhir).

Refleksi semacam ini sangat berharga dalam pembelajaran interkultural karena menunjukkan bahwa mahasiswa tidak hanya menerima budaya asing, tetapi juga mulai menilai dan memahami budaya sendiri dengan cara yang lebih sadar.

Kelima dimensi temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis media digital populer seperti meme dan Twitter Jepang bukan hanya menarik secara format, tetapi berdaya transformasional. Mahasiswa menjadi lebih sadar budaya, reflektif terhadap perbedaan, dan aktif dalam membentuk pengalaman belajarnya sendiri di luar kurikulum formal.

Tabel 1. Rangkuman Hasil Penelitian dan Indikator

<b>Dimensi Kompetensi Interkultural</b>	<b>Indikator Temuan</b>	<b>Contoh Konkret</b>
Kognitif (Nilai Budaya)	Mahasiswa mengenali nilai budaya seperti gaman, tatemaehonne, keigo; memahami konteks sosial melalui meme dan cuitan.	Meme ‘lembur adalah budaya’ ditafsirkan sebagai sindiran terhadap budaya kerja Jepang.
Afektif (Refleksi Budaya)	Mahasiswa menunjukkan empati terhadap ekspresi sopan santun dan tekanan emosional dalam budaya Jepang.	Respon terhadap tweet ‘diam-diam runtuh’ memunculkan simpati dan pemahaman tentang tekanan sosial.
Perilaku (Adaptasi Komunikasi)	Mahasiswa menyesuaikan gaya komunikasi, menggunakan emoji dan frasa sopan dalam interaksi digital dengan penutur asli.	Penggunaan frasa ‘もしよろしければ’ dan emoji 🙏 dalam aplikasi Tandem.

<i>Digital Engagement</i> (Inisiatif Belajar)	Mahasiswa mencari, mengikuti, menyimpan, dan memproduksi konten Jepang secara mandiri di luar kelas.	Mengikuti akun Twitter Jepang seperti @japanesejokes dan membuat meme sendiri.
Refleksi Antarbudaya (Perbandingan Budaya)	Mahasiswa membandingkan budaya Jepang dengan budaya lokal (mis. unggah-ungguh Jawa), menyadari posisi budaya sendiri.	Diskusi membandingkan keigo dengan unggah-ungguh dalam budaya Jawa.

#### **4. KESIMPULAN**

Penelitian ini menyoroti persepsi mahasiswa terhadap pemanfaatan meme dan Twitter Jepang sebagai media pembelajaran yang sarat nilai budaya dalam pengembangan literasi digital interkultural. Hasil temuan menunjukkan bahwa integrasi konten digital populer tidak hanya menarik secara format, tetapi juga memiliki potensi besar dalam membentuk kompetensi interkultural mahasiswa secara komprehensif—meliputi dimensi kognitif, afektif, perilaku, keterlibatan digital, dan refleksi antarbudaya.

Secara khusus, mahasiswa menunjukkan kemampuan memahami konteks sosial-budaya Jepang melalui decoding konten digital, meningkatkan empati lintas budaya melalui resonansi emosional, serta mengadaptasi gaya komunikasi mereka saat berinteraksi secara daring dengan penutur asli. Inisiatif belajar mandiri yang ditunjukkan mahasiswa juga mengindikasikan bahwa media sosial dapat menjadi medium transformatif dalam pendidikan bahasa asing, terutama dalam membangun kesadaran budaya diri dan refleksi antarbudaya.

Temuan ini memperkuat gagasan bahwa pembelajaran bahasa Jepang di era digital tidak lagi cukup jika hanya berfokus pada aspek linguistik, tetapi harus menyertakan dimensi kultural dan literasi digital sebagai bagian dari kurikulum yang adaptif dan kontekstual.

#### **5. REKOMENDASI**

Berdasarkan simpulan hasil penelitian, rekomendasi berikut disusun untuk memberikan arah pengembangan pembelajaran bahasa Jepang berbasis literasi digital interkultural di era digital. Rekomendasi ini ditujukan kepada para pendidik, pengembang kurikulum, institusi pendidikan tinggi, serta peneliti yang berminat mengembangkan model pembelajaran bahasa asing yang kontekstual, reflektif, dan berbasis budaya.

Pertama, penting bagi institusi pendidikan tinggi dan pengampu mata kuliah bahasa Jepang untuk mengintegrasikan konten digital seperti meme dan Twitter Jepang ke dalam kurikulum secara sistematis. Penggunaan konten otentik dari media sosial dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa sekaligus memperkenalkan praktik budaya komunikasi nyata. Kurikulum tidak lagi cukup hanya mengandalkan buku teks konvensional, melainkan harus merespons praktik digital yang menjadi ruang sosial keseharian pembelajar.

Pengembangan silabus berbasis budaya digital dapat menjadi solusi untuk menjembatani kesenjangan antara kompetensi bahasa dan kompetensi interkultural.

Kedua, disarankan agar lembaga pendidikan menyelenggarakan pelatihan literasi digital interkultural bagi mahasiswa dan dosen. Pelatihan ini tidak hanya mencakup keterampilan teknis seperti mencari dan menyimpan konten, tetapi juga kemampuan membaca makna budaya yang tersirat dalam teks multimodal. Pelatihan dapat dirancang dalam bentuk workshop, *project-based learning*, atau *microlearning* yang memungkinkan mahasiswa melakukan eksplorasi konten secara terarah dengan bimbingan reflektif.

Ketiga, pengembangan modul pembelajaran berbasis konten digital perlu dirancang sedemikian rupa agar mampu mendorong refleksi antarbudaya. Modul tersebut hendaknya tidak hanya menyajikan konten, tetapi juga disertai pertanyaan pemantik, tugas analisis makna budaya, dan instrumen asesmen formatif yang memungkinkan mahasiswa mengartikulasikan posisi budaya mereka sendiri. Pendekatan ini sejalan dengan *transformative learning* yang mendorong pembelajar tidak sekadar mengetahui, tetapi mengalami dan mengevaluasi secara kritis.

Selanjutnya, penelitian lanjutan perlu dilakukan untuk memperluas cakupan dan validitas temuan. Studi ini bersifat eksploratif dan bersandar pada data kualitatif, sehingga dibutuhkan pendekatan kuantitatif atau *mixed-method* dalam studi lanjutan untuk mengukur sejauh mana paparan terhadap konten digital berdampak terhadap perkembangan kompetensi interkultural mahasiswa secara signifikan. Penelitian ini juga membuka peluang eksplorasi terhadap platform digital lain seperti *YouTube*, *LINE*, atau *TikTok* Jepang.

Terakhir, kolaborasi internasional antara mahasiswa Indonesia dan mahasiswa Jepang melalui platform digital dapat memperkaya pembelajaran berbasis media. Proyek bersama seperti diskusi daring, pembuatan meme antarbudaya, atau pertukaran cerita reflektif melalui media sosial dapat membentuk pengalaman interkultural nyata. Aktivitas semacam ini tidak hanya mendekatkan pembelajar pada praktik komunikasi autentik, tetapi juga mendorong pengembangan identitas global yang terbuka dan sadar budaya.

## 6. REFERENSI

- Akour, M., & Alenezi, M. (2022). Higher Education Future in the Era of Digital Transformation. *Education Sciences*, 12(11), 784. <https://doi.org/10.3390/educsci12110784>
- Álvarez Valencia, J. A., & Michelson, K. (2022). A design perspective on intercultural communication in second/foreign language education. *Journal of International and Intercultural Communication*, 16(4), 399–418. <https://doi.org/10.1080/17513057.2022.2066152>
- Bateman, J. A., & Tseng, C. I. (2023). Multimodal discourse analysis as a method for revealing narrative strategies in news videos. *Multimodal Communication*, 12(3), 261–285. <https://doi.org/10.1515/mc-2023-0029>

- Belshaw, D. (2016). Zen and the Arts of Digital Literacies. *Irish Journal of Technology Enhanced Learning*, 1(1). <https://doi.org/10.22554/ijtel.v1i1.9>
- Bilki, Z., Satar, M., & Sak, M. (2022). Critical digital literacy in virtual exchange for ELT teacher education: An interpretivist methodology. *ReCALL*, 35(1), 58–73. <https://doi.org/10.1017/s095834402200009x>
- Byram, M. (2020). Preface (1997). *Teaching and Assessing Intercultural Communicative Competence*. Channel View Publications. <https://doi.org/10.2307/jj.22730614.5>
- Deardorff, D. K. (2006). Identification and Assessment of Intercultural Competence as a Student Outcome of Internationalization. *Journal of Studies in International Education*, 10(3), 241–266. <https://doi.org/10.1177/1028315306287002>
- Deardorff, D. K. (2009). Implementing Intercultural Competence Assessment. *The SAGE Handbook of Intercultural Competence*. SAGE Publications, Inc. <https://doi.org/10.4135/9781071872987.n28>
- Derakhshan, A. (2021). ‘Should textbook images be merely decorative?’: Cultural representations in the Iranian EFL national textbook from the semiotic approach perspective. *Language Teaching Research*, 28(1), 79–113. <https://doi.org/10.1177/1362168821992264>
- Dooly, M., & Darvin, R. (2022). Intercultural communicative competence in the digital age: critical digital literacy and inquiry-based pedagogy. *Language and Intercultural Communication*, 22(3), 354–366. <https://doi.org/10.1080/14708477.2022.2063304>
- Dynel, M. (2024). The pragmatics of sharing memes on Twitter. *Journal of Pragmatics*, 220, 100–115. <https://doi.org/10.1016/j.pragma.2023.12.001>
- Fajri, S. R., Fajri, N., Sarnita, F., Fitriani, H., Bago, A. S., Kerti Nitiasih, P., ... Sudatha, I. G. W. (2024). Digital Literacy Dan Cyber Socialization In The Context Of 21st Century Education: A Systematic Review. *International Journal of Applied Science and Sustainable Development (IJASSD)*, 6(2), 76–91. <https://doi.org/10.36733/ijassd.v6i2.9078>
- Fantini, A. E. (2009). Assessing Intercultural Competence : Issues and Tools. *The SAGE Handbook of Intercultural Competence*. SAGE Publications, Inc. <https://doi.org/10.4135/9781071872987.n27>
- Feldman, O. (2021). Decoding Japanese Politicians’ Rhetoric: Socio-Cultural Features of Public Speaking. *When Politicians Talk*. Springer Singapore. [https://doi.org/10.1007/978-981-16-3579-3\\_12](https://doi.org/10.1007/978-981-16-3579-3_12)
- Gato, M., Dias, Á., Pereira, L., da Costa, R. L., & Gonçalves, R. (2022). Marketing Communication and Creative Tourism: An Analysis of the Local Destination Management Organization. *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity*, 8(1). <https://doi.org/10.3390/joitmc8010040>
- Jenkins, H., Purushotma, R., Weigel, M., Clinton, K., & Robison, A. J. (2009). Confronting the Challenges of Participatory Culture. The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/8435.001.0001>
- Karapolat, T., Özşen, T., & Çetinkaya, L. (2023). The impact of social media as an instructional tool in Japanese culture teaching. *Education and Information Technologies*, 29(1), 695–719. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-12290-7>
- Liu, G., Ma, C., Bao, J., & Liu, Z. (2023). Toward a model of informal digital learning of English and intercultural competence: a large-scale structural equation modeling

- approach. *Computer Assisted Language Learning*, 38(3), 342–368. <https://doi.org/10.1080/09588221.2023.2191652>
- Milner, R. M. (2016). *The World Made Meme*. The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/9780262034999.001.0001>
- Mukhtar, S., Ul Ain Ayyaz, Q., Khan, S., Muhammad Nawaz Bhopali, A., Khalid Mehmood Sajid, M., & Wasaya Babbar, A. (2024). Memes In The Digital Age: A Sociolinguistic Examination Of Cultural Expressions And Communicative Practices Across Border. *Theory And Practice*, 30(6), 1443–1455. <https://doi.org/10.53555/kuey.v30i6.5520>
- Shifman, L. (2013). *Memes in Digital Culture*. The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/9429.001.0001>
- Southworth, J. (2022). Bridging critical thinking and transformative learning: The role of perspective-taking. *Theory and Research in Education*, 20(1), 44–63. <https://doi.org/10.1177/14778785221090853>
- Tagg, C., & Seargeant, P. (2021). Context design and critical language/media awareness: Implications for a social digital literacies education. *Linguistics and Education*, 62, 100776. <https://doi.org/10.1016/j.linged.2019.100776>
- Teoh, M. W., Wang, Y., & Kwek, A. (2024). Deconstructing transformations: Educational travellers' cross-cultural transformative experiences. *Journal of Hospitality and Tourism Management*, 58, 506–515. <https://doi.org/10.1016/j.jhtm.2023.02.012>